joystick

joystick le nain

ESTATICA II

14 pages pour découvrir Ecstatica 2



SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK N° 83. NE PEUT ÊTRE VENDU SÉPARÉMENT.

Sommaire



*Joystick le Nain est un supplément gratuit à Joystick n° 83. Ne peut-être vendu séparément, sinon on envoie des tas de batteries d'avocats pour vous faire pendre par les pieds.
L'excellent Ecstatica 2 est édité par Psygnosis, et réalisé par les excellents coyotes d'Andrew Spencer Studios.
Dossier écrit avec les doigts par Seb, relu avec les yeux par Gaston et mis en page avec les mains par Roger et Roger.
Merci à Benoîte pour avoir répondu sans s'énerver à tous mes coups de fil, et pour s'être démenée comme une pro afin que ce dossier voie le jour.*

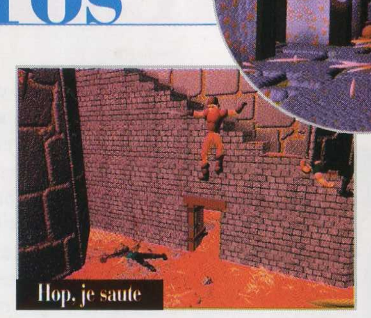
Préambule

Ecstatica 2 est un chef-d'œuvre. C'est clair. Pas de doute, ne revenons pas là-dessus. Autant le premier épisode, sorti il y a quelques années, était intéressant mais bien trop court, autant celui-ci est vaste, drôle, beau, et plein de fils barbelés à retordre pour nous autres joueurs. On souffre dans Ecstatica 2, mais on prend son pied bien souvent tant le monde est bien pensé, bien réalisé et truffé de surprises. Ce dossier n'est là que pour vous donner l'eau à la bouche, en aucun cas il ne s'agit d'une soluce ou d'une aide de jeu. De toute façon, pour une soluce, il aurait fallu 500 pages de Joystick pas nain, et une aide de jeu aurait gâché quelques-unes des surprises réservées aux futurs aventuriers que vous êtes. Et ça, c'est hors de question. Les pages qui suivent ne présentent qu'une infime partie de tout ce qu'Ecstatica 2 vous réserve, une petite fraction des très nombreux lieux à visiter, monstres à cartonner et surprises drôles et marrantes qui vous attendent.



Le Héros

Il nous faut un héros. Un chouette, beau et fort, drôle et cynique, pas trouillard, charmeur au possible sans être énervant, et prêt à tout pour délivrer Ecstatica, car l'abrutie s'est encore fait enlever.



Hop, je saute

▲ Il n'a pas peur, je vous dis, notre héros. Il saute dans le vide, hop, comme ça. Il prend son élan, court, et bondit dans les airs ou au-dessus des obstacles.



Avec les pieds

▲ Acrobate, notre gars le héros. Il file des coups de pied dans tous les sens, et des jolis retournés, même. Des coups de pied tournoyants aussi. Ça fait très mal, et c'est très jouissif.

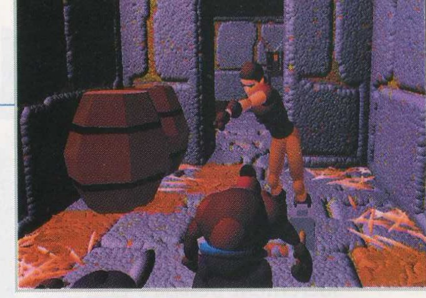


Aux armes

▲ Rapidement, notre copain le héros devra s'armer. Parce qu'en face, ça ne rigole pas : on va lui en envoyer, des hordes de monstres. Au menu : épées, bâtons, haches... Habile, il sait secouer ces machins dans tous les sens.

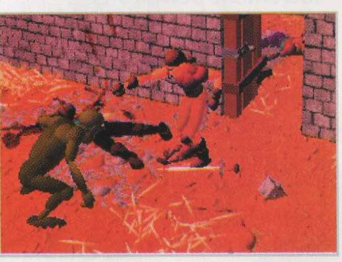


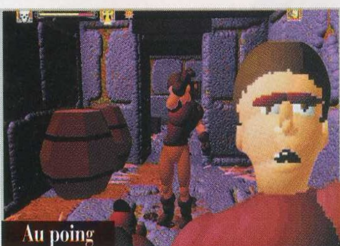
▲ Quand je vous dis qu'il assure, notre gars le héros. Malin comme il est, il peut même lancer des sorts, à la main ou avec des objets magiques. Et parfois, mieux vaut avoir recours à la magie.



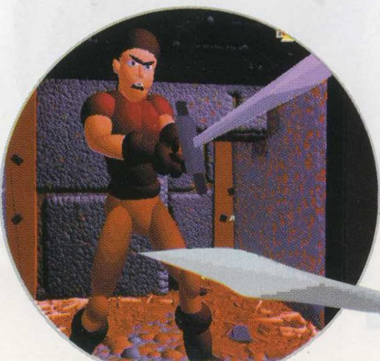


▲ C'est pas parce qu'il sait faire plein de trucs compliquées que notre pote n'est pas capable de faire des choses simples. Comme monter à une échelle. D'un mouvement élégants. Même dans ces moments-là, c'est un héros.



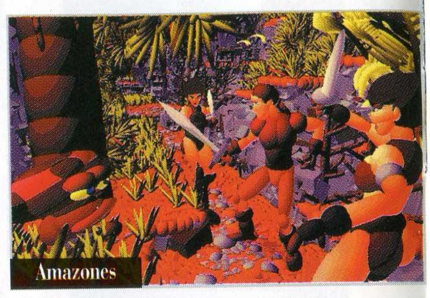


▲ Désarmé, notre héros fracasse les bestioles à grandes beignes (gauche, droite, crochet).



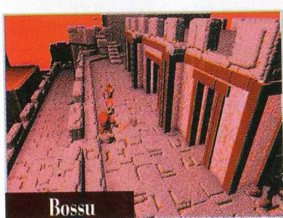
Les Sales Bestiole

Le monde d'Ecstatica 2 est littéralement infesté de monstres en tout genre, de sales bêtes sacrément péniples et agressives. Elles vous empêchent d'attraper les trésors, de monter à l'étage ou d'ouvrir des portes. Des sales bêtes, quoi. En voici quelques-unes. Dans le jeu, il y en a une soixantaine en tout.



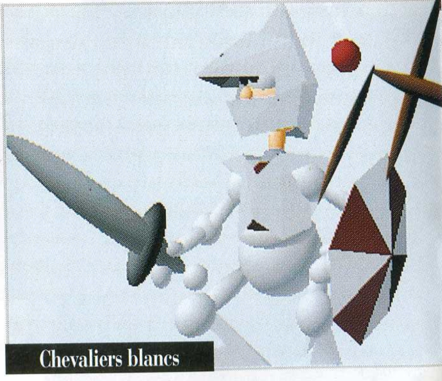
Amazones

▲ Ne vous attardez pas trop sur les rondeurs affolantes de ces Amazones : elles ne feront pas de pause, elles, avant de vous trucider.



Bossu

▲ Pas d'Esmeralda dans le coin, vous pouvez donc lui taper dessus sans vergogne. Tiens, prends ça, sale bossu, tiens, j't'en foutrais, des porte-bonheur.



Chevaliers blancs

▲ Yé soui lé chévalier blanc, yévé zéyé vole au secours d'innocents... Des nains ou des enfants ? En tout cas, ces chevaliers blancs sont tout petits.

es

Momies

◀ Toute la panoplie des monstres de films débiles est là, voici donc les momies. Un vrai plaisir de taper dessus, peut-être à cause des bandelettes.

Cyclopes

Ils sont peut-être habillés de façon pouilleuse, mais ils sont drôlement redoutables. Z'ont beau avoir qu'un œil (mais un gros), ils l'utilisent pour envoyer des rayons bien meurtriers. Le regard qui tue, quoi. ▶

Barbares

Même les êtres humains ont pété les plombs dans Ecstatica 2. Ces barbares sont très agressifs, et disposent d'une panoplie de coups comparable à la vôtre (mêmes armes, mêmes coups de pied et de poing...). ▶

Araignées

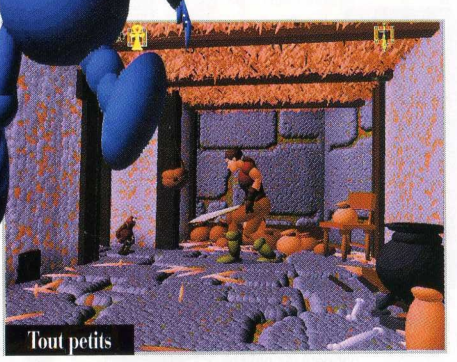
▲ Ne dites pas trop vite que vous n'avez pas peur des araignées. Celles-ci sont énormes et puis rapides. Heureusement, elles sont fragiles : un simple coup suffit à les renvoyer au paradis des araignées.

Eyes of the beholder

▼ Petit clin d'œil au passé des jeux de rôles avec cet œil énorme, flottant, qui gonfle et explose quand on le frappe.



Les Sales Bestioles



Tout petits

▲ Il y a même des toutes petites bestioles qui viendront vous embrouiller. Remarquez, elles sont tellement mignonnes que c'est avec un très grand plaisir qu'on les pulvérise.

Orcs

▼ Un régal de les découper en rondelles, ceux-là. Tellement ils sont stupides. En plus, ça se voit, qu'ils sont stupides.



Loups-garous

▲ Tout bonnement insupportables : rapides, résistants et très violents. Mieux vaut être sérieusement préparé quand on croise un loup-garou.



Archimages, sorciers et magiciens

▲ Là, ça ne rigole plus du tout. Il a "archi" dans son nom, lui. Et ça lui va bien : archi-fort, archi-magicien, il va vous en foutre archi-plein-la-tronche. Et les autres ne sont pas mal non plus, genre habiles en magie.

Gros lourds

Ils sont gros. Et musclés. Ils font de la boxe. À moins que ce ne soit de la lutte. Ou les deux mélangés. En tout cas, ils adorent vous castagner.





Fleurs

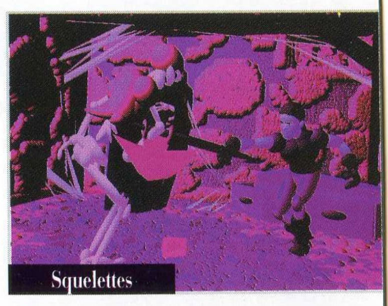
Tout est pourri au royaume d'Ecstatica 2. Même dame nature fait tout de traviole. Les fleurs vous crachent dessus, vous tapent dans le ventre, et elles font mal, ces connes.

Chauves-souris

Batman n'a qu'à bien se tenir : ces chauves-souris sont énormes et balèzes. En plus, elles manient la magie et balancent des sorts fulgurants comme pas deux.

Champignons

Ici, pas de champignons hallucinogènes, mais des hallucinés. Ils bondissent, et vous foncent dessus pour vous arracher vos points de vie. Non mais, franchement, tuer des champignons... c'est pas joyeusement débile ?



Squelettes

Ils ne sont pas bien épais, mais frappent salement. Un petit arrière-goût de "Jason et les Argonautes".

Le Château

Finalement, c'est peut-être lui, le personnage principal, tant il est omniprésent et imposant, ce château. Enorme et inquiétant, il fut jadis le vôtre. Aujourd'hui, il est infesté par le mal et ses sinistres créatures... Il est temps de dératiser les lieux, ainsi que les environs.

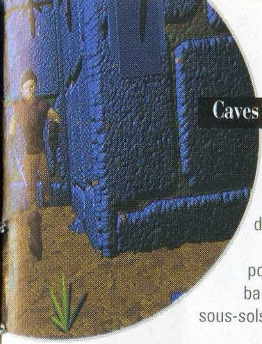


Tour étroite

▲ Une tour, toute fine, avec des escaliers en colimaçon qui l'enrobent. Quel angle de vue, hautement suggestif. Freud aurait adoré.

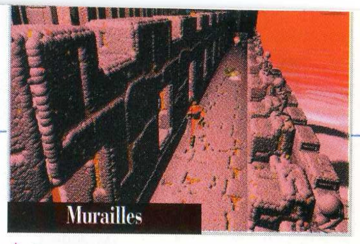
Salle des trésors

▲ Une telle bâtisse ne serait guère excitante si elle n'était truffée jusqu'à la gueule de trésors en tout genre. De l'or, beaucoup d'or, et de bonnes grosses épées à deux mains en veux-tu en voilà.



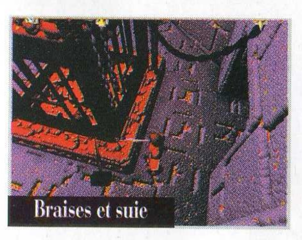
Caves et dédales

◀ Brutal changement de couleurs et d'ambiance pour une petite balade dans les sous-sols du château.



Murailles

▲ Et des remparts, dites donc. Il a tout, ce château, je vous dis, tout. En plus, vous pouvez vous promener dans ses moindres recoins, rien n'est inutile, tout sert au jeu.



Braises et suie

▲ Une bien belle cheminée. Brûlante, aussi. N'y mettez pas les pieds. C'est l'occasion, d'ailleurs, d'une chouette énigme qui vous fera découvrir des aires insoupçonnées du château.



Cour centrale

▲ La cour du château est vaste. C'est le centre nerveux d'une bonne partie de votre aventure : vous y passerez sans cesse pour aller d'un bâtiment à l'autre. Les monstres qui y déambulent n'hésitent à vous apostropher vertement et vous chercher des noises. Sauf peut-être le gros bêta coincé dans le puits...

Beaux appartements

◀ Une aile du château était réservée aux nobles, dont vous faisiez partie jadis. Salles superbes, grands lits, trônes et belles bibliothèques sont désormais occupés par des monstres et bestioles de basse condition.

Morceaux Choisi

On ne vous dira rien du scénario et des surprises que vous réserve Ecstatica 2. Le plus grand plaisir est de tout découvrir par soi-même : lieux, monstres, énigmes... Voici tout de même quelques petites anecdotes plus ou moins typiques, qui surviennent toutes au début de l'aventure.



Petit coin

▲ Un couloir, un panneau indiquant les toilettes... Les lieux sont occupés par un crétin de gobelin. Il pousse un cri, s'empare de son arme et vous saute dessus. Le sourire en coin, à peine amusé, vous découpez l'impudique en rondelles.



Billot

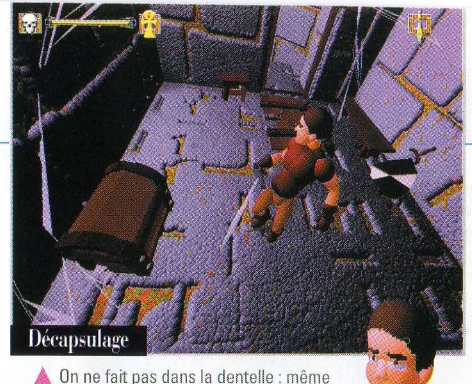
▲ Ça commence mal. Vous voilà attaché, gardé, sur le point d'être joyeusement décapité. Sans l'intervention de votre copine la fée, vous y seriez méchamment passé.



Forge

▲ Priorité des premiers instants : dénicher une arme. Il y en a une ici, une belle épée, mais ce crétin de forgeron ne semble pas apprécier votre présence et vous tape dessus avec son gros marteau.

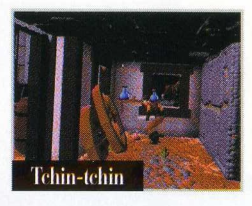
S



Décapsulage

▲ On ne fait pas dans la dentelle : même pour ouvrir les coffres, il faut taper dans le tas. Ici, le coffre contient une charmante potion qui vous redonne de l'énergie.

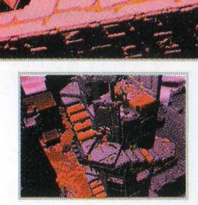
▼ Attention à ne pas boire tout ce qui traîne, quand même. Certaines potions sont en fait des poisons, qui vous changent en bestiole pustuleuse.



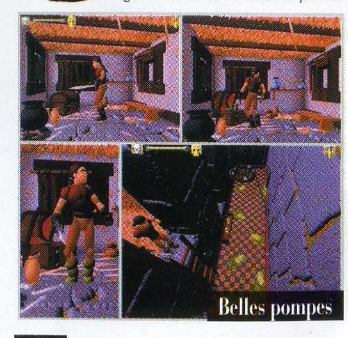
Tchin-tchin

▼ Certains coffres recèlent de jolis trésors. Ici, vous trouvez des chaussures vertes qui ont l'avantage de vous protéger des flaques d'acide qui traînent ici et là. Ainsi chaussé, vous pourrez marcher sans faire gaffe où vous mettez les pieds.

Colimaçon



▲ C'est malin, tiens. Je courais maladroitement dans les escaliers de cette haute tour, et paf, c'est la gamelle, je m'écrase lamentablement cent mètres plus bas. Zut, c'est trop bête.



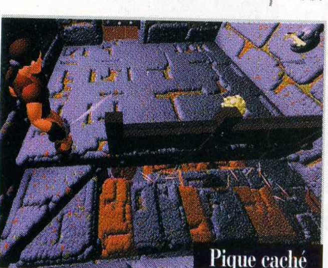
Belles pompes

Les Pièges

Dans Ecstatica 2, le danger ne vient pas que des monstres. Les différents lieux, pièces et couloirs regorgent de dangers et de pièges conçus pour vous réduire en chair à pâté.

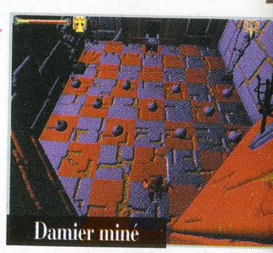

Couloir carnassier

▲ Non seulement le sol est glissant, mais le couloir est doté de mâchoires métalliques qui s'ouvrent et se ferment rapidement. Mieux vaut être vif pour ne pas être broyé.


Pique caché

▲ OK, il y a une porte, et elle est fermée à clé. Dans la même pièce, il y a un tas d'or, et une petite statuette qui tient une clé dans sa bouche. Hum, voilà qui est trop beau pour ne pas être piégé. D'autant qu'on voit luire d'ici une pointe bien acérée.

Vraiment fourbe. Un trône vide, avec un beau bâton magique, sans doute surpuissant. Mais bien entendu, entre notre héros et ce bel objet, un champs de mines attend le curieux pour le démantibuler. ▶


Damier miné


Feu follet

◀ Anodine, la petite tâche verte fluo ? Oh que non, la bougresse se déplace vite, de manière imprévisible, et vient vous cramer les pattes.

Bric-à-Brac

On ne fait pas que taper, découper et frapper dans Ecstatica 2. Il faut aussi réfléchir un tout petit peu. Trouver des objets, magiques ou pas, et surtout savoir comment les utiliser, quand, où et pour quoi faire. Pas facile...

Verrous et clés

Hop, une clé bleue. ▶
Il ne reste plus qu'à trouver une porte bleue. Super simple.

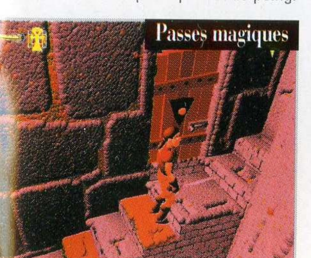




Miracle trollesque

▲ Parfois, il suffit d'un rien. Ici, on trucide un abruti de troll, et paf, une clé en or tombe du ciel. Le monde est bien fait : un troll de moins, une clé en plus.

▼ Certaines portes sont ornées d'un signe rouge ou bleu. Vous ne pourrez pas les ouvrir tout de suite, il faudra déclencher une séquence magique pour qu'enfin, elles daignent se laisser pousser. Les autres portes s'ouvrent à coups de pied et de poing.



Passes magiques



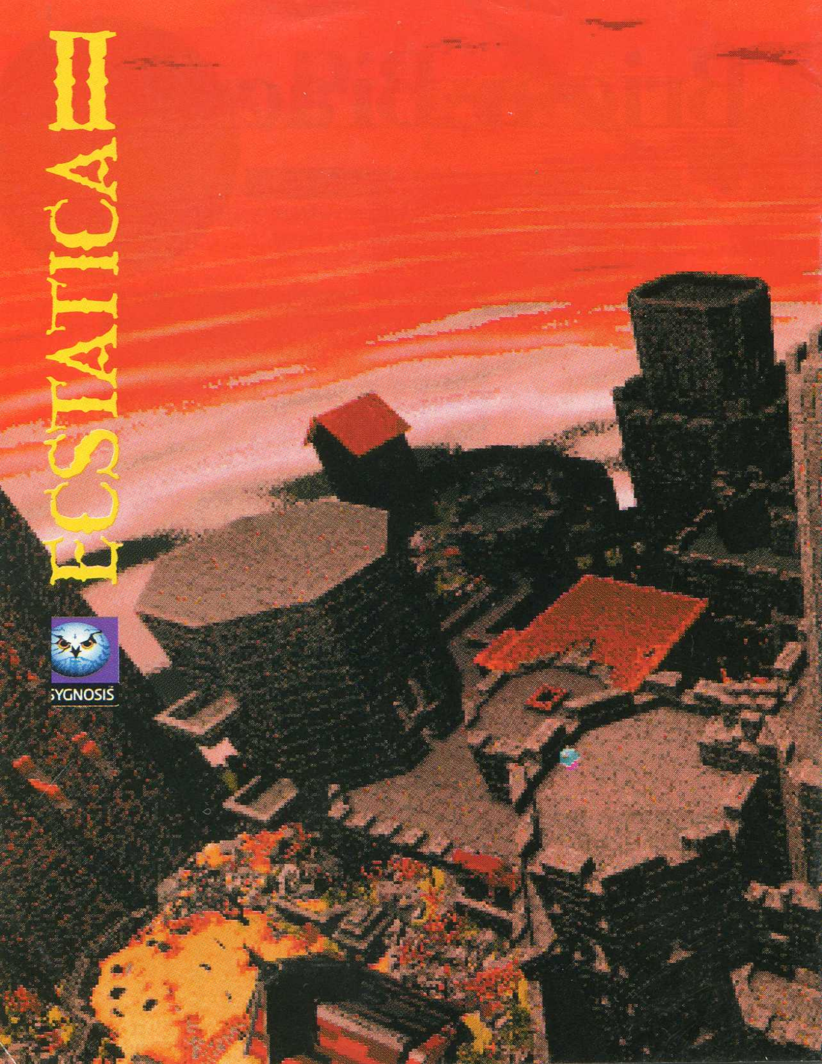
Couleurs

▲ Trois leviers de couleurs différentes. Comment les débloquer ? À quoi servent-ils ? Il faut avoir essayé une tonne de combinaisons pour tout comprendre.

Potions de vie

▼ Certaines bestioles, une fois trucidées, libèrent des potions. Sautez dessus : c'est là votre seule source d'énergie, indispensable à votre survie.




ECSTATICA II
SYGNOSIS